



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Secara konseptual, *environment* yang dirancang merupakan tema sekolah, dimana pada ruang kelas pada *Scene 4 shot 16* yang dirancang memiliki tampak dinding yang sedikit kusam karena lama berdirinya ruang kelas dan tekstur yang memengaruhi waktu dari setting untuk kelasnya dan juga melalui dari kelas ekonomi karakter. Perancangan lorong pada *Scene 5 shot 17* memiliki beberapa warna yang bersifat pudar dan juga beberapa celah sehingga beberapa perancangan dibuat berdasarkan kelas ekonomi kelas menengah dengan biaya yang tidak terlalu mahal terkait dengan kelas ekonomi kedua karakter dan juga berdasarkan lamanya berdiri sekolah. Pada proses perancangan, *software 3D* dapat digunakan untuk mempermudah proses perancangan pada kedua ruang kelas dan lorong sekolah jika ada kesulitan dalam merancang sosok *environment*. Perancangan ini dapat diterapkan untuk menggambarkan masa sekolah pada kalangan remaja dengan gaya visual yang sederhana.

Pada skenario film “*Switch me*”, dalam proses perancangan lorong sekolah dan ruang kelas, penulis menggunakan tabel klasifikasi untuk mempermudah dan untuk memahami acuan pada setiap properti. Setelah melakukan proses perancangan, bisa dapat melihat perbedaan dari set dan properti dalam lorong sekolah dan ruang kelas. Lorong kelas memiliki properti yang sangat sedikit melainkan dengan konsep perancangan ruang kelas. Pewarnaan yang digunakan

menggunakan *Flat-Colored animation* seperti *Afternoon Class* dimana penerapan *flat-colored* dapat membaca semua objek yang diterapkan.

Untuk proses analisis, penulis mengklasifikasikan jenis properti yaitu: *hand props* dan *set props*. Jenis properti perlu diklasifikasikan karena berdasarkan representasi karakter, dan tidak semua properti dikenakan tangan. Namun juga bisa menjadi sorotan untuk merepresentasikan ruang kelas dengan kelas ekonomi tingkat menengah. Sedangkan untuk warna, dirancang seperti model yang bersifat coklat untuk memberikan sosok ramah, hangat, dll, untuk menjelaskan psikologi karakter sebelum dan sesudah tubuh mereka tertukar. Set dan properti dapat membawa suasana penonton ke alur cerita. Apa bila set dan properti tidak tersampaikan, film tidak akan berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan.

## **5.2.Saran**

Berikut adalah saran yang bisa disampaikan terkait dengan perancangan laporan skripsi penulis.

1. Referensi baik dari studi eksisting maupun menonton film sesuai kebutuhan film tugas akhir akan sangat dibutuhkan untuk menangkap gambaran atau konsep yang diinginkan. Serta, mencari juga data yang valid dalam acuan melalui ilustrasi atau media melalui film, koran, dll.
2. Bila merancang *environment* termasuk set dan properti lebih baik mencari referensi yang mencakup ke bahasan dari warna, peletakkan, perspektif, dsb.

3. Penelitian terkait dengan set dan properti dapat dilakukan melalui ilustrasi, studi eksisting dan studi literatur yang dapat dilakukan di perpustakaan atau melalui perpustakaan online seperti *Google Scholar* atau *Google Books*.
4. Untuk membuat perancangan ruang kelas dan lorong sekolah, ada baiknya melakukan studi eksisting kesekolah yang ingin dituju. Melakukan studi eksisting untuk kedua ruang kelas dan lorong akan memberikan banyak gambaran yang ingin ditangkap baik dari warna, properti, sudut perspektif and penyampaian visualnya. Selain itu, ilustrasi atau film bisa digunakan sebagai acuan tambahan bila hasil dari studi eksisting kurang mendukung proses perancangan.
5. Jika ingin merancang cerita yang bersifat 2D. Penggunaan software 3D bisa digunakan apabila ada kesulitan dalam merancang suatu suasana yang memiliki gambaran perspektif atau bersifat 3D seperti meja dan kursi murid terutama pada perancangan ruang kelas. Dikarenakan peletakkan properti sangat penting dalam cerita, maka menggunakan software 3D dapat mempermudah dalam proses perancangan.